SETUP

1 Jeder Spieler nimmt das Falmouth-Port-Tableau seiner Farbe und legt es oberhalb seines persönlichen Tableaus.

2 Jeder Spieler nimmt das Pferd und Spezialschiff seiner Farbe und stellt sie auf die angezeigten Felder auf seinem Falmouth-Port-Tableau.

3 Sortiert die Dachplättchen nach ihren Symbolen. Dann nimmt sich jeder Spieler von jedem Typ Dachplättchen eines und legt es neben sein Falmouth-Port-Tableau. Alle nicht gebrauchten Dachplättchen werden in die Schachtel gelegt.

Hinweis: Wird mit der Fireland-Erweiterung gespielt, dreht alle Dachplättchen auf die angegebenen Seiten:

KOMPONENTEN

4 Falmouth Port persönliche Tableaus (1 je Spielerfarbe)

8 Dachplättchen (4 je Typ)

4 Spezialschiffe aus Holz (1 je Spielerfarbe)

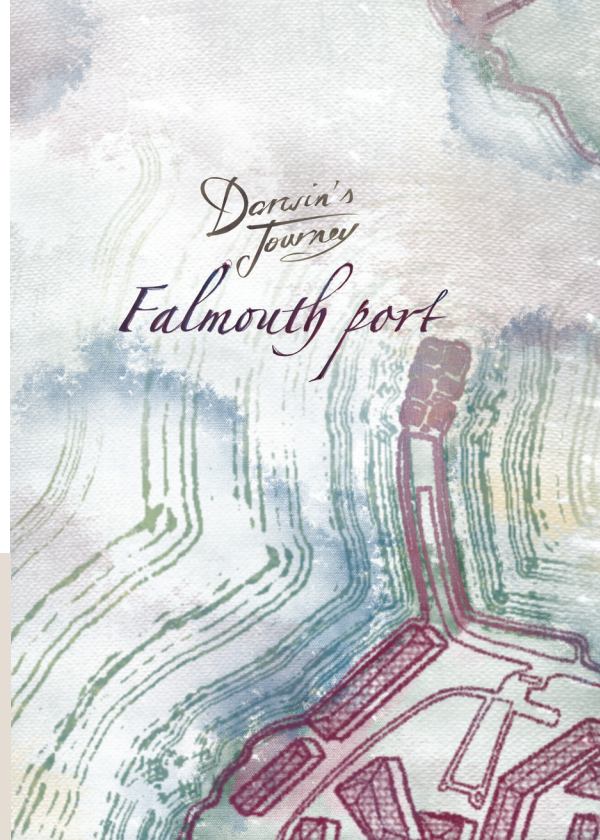
4 Pferde aus Holz (1 je Spielerfarbe)

GAME DESIGN
Simone Luciani
Nestore Mangone
Pierpaolo Paoletti

ILLUSTRATOR
Paolo Voto

RULEBOOK AUTHOR
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES



FALMOUTH-PORT-ZIELORTE

Jedes Falmouth-Port-Tableau hat einen silbernen und einen goldenen Zielort. Erfüllt ein Spieler ein Ziel, darf er es verdeckt auf ein leeres passendes Feld auf seinem Falmouth-Port-Tableau legen, um die zugehörige Belohnung zu erhalten. Die Spieler dürfen Ziele als Reserve offen auf verfügbare Falmouth-Port-Felder legen, so wie nach den Ziel-Platzierungsregeln des Basisspiels.

Hinweis: Keine dieser Belohnungen bietet Siegpunkte in der Schlusswertung.

EINEN FORSCHER AUFWERTEN

Nach dem Erfüllen eines goldenen Ziels vom Falmouth-Port-Tableau darf der Spieler einen seiner Forscher aufwerten, der zu dieser Zeit auf einer Inselstrecke steht. Dieser wird durch sein Pferd ersetzt uns übernimmt die Position auf der Strecke. Legt ausgetauschte Forscher in die Schachtel, sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

EIN SCHIFF AUFWERTEN

Nach dem Erfüllen eines silbernen Ziels vom Falmouth-Port-Tableau darf der Spieler sein Schiff durch das Spezialschiff ersetzen, wobei die aktuelle Position auf der Strecke übernommen wird. Legt ausgetauschte Schiffe in die Schachtel, sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

Wenn mit der Fireland-Erweiterung gespielt wird: Der Spieler darf eins seiner Schiffe wählen, die sich schon auf einer Meeresstrecke befinden.

DACHPLÄTTCHEN-AKTIONEN

Nach dem Aufwerten eines Forschers oder Schiffs muss der Spieler eins seiner Dachplättchen offen neben das erfüllte Ziel auf dem Falmouth-Port-Tableau legen. Jedes Dachplättchen zeigt ein Symbol für eine Korrespondenz- oder Akademie-Aktion

Im Zug eines Spielers darf er nach dem Ausführen aller Aktionen ein aktives Dachplättchen aktivieren, sofern mindestens eine zugehörige Korrespondenz- oder Akademie-Aktion in diesem Zug ausgeführt wurde. Aktiviert er eines, darf der Spieler 1-4 Münzen verbrauchen, um das zugehörige Pferd oder Spezialschiff 1-4 Schritte auf der Insel- bzw. Meeresstrecke vorzurücken. Jedes Dachplättchen darf nur einmal pro Zug aktiviert werden. Der aufgewertete Marker folgt denselben Regeln wie normale Marker. Sobald eine Bewegung mittels Dachplättchen beendet ist, darf der Spieler die Aktion ausführen, die auf dem Ankunftsort des Pferdes oder Spezialschiffes angegeben ist.

INTERAKTIONEN MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN

Piraten-Erweiterung

Wenn ein Pferd oder Spezialschiff durch Aktivierung eines Dachplättchens auf einem Lagerplatz ankommt oder ihn passiert, darf der Spieler den dortigen Schatz mitnehmen (falls vorhanden) oder das Piratenschiff gemäß der Regeln der Piraten-Erweiterung bewegen.

Fireland-Erweiterung

Die Spieler dürfen **nicht** mit Abenteuer-Markern interagieren, wenn sie durch Aktivierung eines Dachplättchens bei solch einem Marker ankommen oder ihn passieren.